



**Evaluación del desarrollo
de capacidades en la
empresa II**

Grado en Ingeniería
Informática



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Evaluación del desarrollo de capacidades en la empresa I

Titulación: Grado en Ingeniería Informática

Curso Académico: 2020-21

Carácter: Obligatoria

Idioma: Castellano.

Modalidad: Presencial

Créditos: 18 ECTS

Curso: 4º

Semestre: 2º

Profesores/Equipo Docente: Dr. D. Javier García Arcal, Adrián Pradilla Pórtoles y Carlos López Alonso

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1.1. Competencias Generales

La asignatura contribuye a adquirir las siguientes competencias:

CGT1. Analizar y sintetizar la información necesaria para realizar su trabajo plasmando los resultados en informes o en la toma de decisiones en proyectos del ámbito de la ingeniería informática.

CGT2. Organizar y planificar los recursos e ideas necesarias para realizar su trabajo ideando acciones e hitos en proyectos del ámbito de la ingeniería informática.

CGT6. Gestionar la información, conociendo su importancia y la forma de procesarla generando los recursos necesarios para facilitar su acceso y provisión en el ámbito de la ingeniería informática.

CGT7. Resolver problemas en el entorno de trabajo, dentro del ámbito de la ingeniería informática, enfrentándose a situaciones complejas en cuanto a problemas técnicos y a las relaciones personales y profesionales.

CGT8. Tomar decisiones basadas en la información disponible en el ámbito de la ingeniería informática.

CGS1. Aplicar la motivación por la calidad en el desarrollo de su actividad profesional poniendo el máximo cuidado en el desarrollo de los entregables dentro de proyectos de ingeniería informática.

CGS2. Razonar de forma crítica ante los problemas que surjan en el ámbito de la ingeniería informática, contando con la información disponible, y explicar dicho razonamiento.

CGS4. Aprender de forma autónoma conceptos relativos a la profesión ingenieril para facilitar la mejora continua ya sea mediante el acceso a información disponible o cualquier otro medio.

CGS5. Adaptarse a nuevas situaciones en el entorno de la ingeniería informática, reconociendo dichas situaciones y expresando formas de afrontarlas.

CGS6. Aplicar la creatividad ante las diferentes circunstancias generando soluciones novedosas dentro del ámbito de la ingeniería informática.

CGS7. Liderar personas y equipos en proyectos del ámbito de la ingeniería informática y ser capaz de hacer que actúen.

CGS8. Aplicar la iniciativa y espíritu emprendedor en sus acciones y ponerlas en práctica de forma natural para generar soluciones en el ámbito de la ingeniería informática.

CGP1. Trabajar en equipo contribuyendo de forma activa al resultado de los proyectos u operaciones del ámbito de la ingeniería informática.

CGP2. Trabajar en un equipo de carácter interdisciplinar dentro de proyectos del ámbito de la ingeniería informática, entendiendo y pudiendo explicar la división de trabajo y la integración de los diferentes miembros del mismo.

CGP3. Trabajar en un contexto internacional explicando la especificidad del mismo dentro del ámbito de la ingeniería informática.

CGP4. Aplicar las habilidades en las relaciones interpersonales en su entorno diario del ámbito de la ingeniería informática pudiendo resolver de forma práctica las situaciones que se le planteen.

CGP5. Reconocer la diversidad y la multiculturalidad y saber expresar la riqueza de las mismas en el contexto de proyectos o equipos del ámbito de la ingeniería informática.

1.2. Competencias Específicas

CESI01. Capacidad de integrar soluciones de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones y procesos empresariales para satisfacer las necesidades de información de las organizaciones, permitiéndoles alcanzar sus objetivos de forma efectiva y eficiente, dándoles así ventajas competitivas.

CESI03. Capacidad para participar activamente en la especificación, diseño, implementación y mantenimiento de los sistemas de información y comunicación.

CESI04. Capacidad para comprender y aplicar los principios y prácticas de las organizaciones, de forma que puedan ejercer como enlace entre las comunidades técnica y de gestión de una organización y participar activamente en la formación de los usuarios.

CESI05. Capacidad para comprender y aplicar los principios de la evaluación de riesgos y aplicarlos correctamente en la elaboración y ejecución de planes de actuación.

CESI06. Capacidad para comprender y aplicar los principios y las técnicas de gestión de la calidad y de la innovación tecnológica en las organizaciones.

CETI01. Capacidad para comprender el entorno de una organización y sus necesidades en el ámbito de las tecnologías de la información y las comunicaciones.

CETI02. Capacidad para seleccionar, diseñar, desplegar, integrar, evaluar, construir, gestionar, explotar y mantener las tecnologías de hardware, software y redes, dentro de los parámetros de coste y calidad adecuados.

CETI05. Capacidad para seleccionar, desplegar, integrar y gestionar sistemas de información que satisfagan las necesidades de la organización, con los criterios de coste y calidad identificados.

CETI07. Capacidad para comprender, aplicar y gestionar la garantía y seguridad de los sistemas informáticos.

1.3. Resultados de aprendizaje

La asignatura contribuye a los siguientes resultados de aprendizaje:

- Puesta en práctica y desarrollo de los conocimientos teórico/técnicos adquiridos en sus estudios, enfrentándose a problemas y toma de decisiones reales. Adquisición de habilidades y competencias profesionales necesarias en un entorno real de trabajo: Trabajo en equipo, comunicación con agentes empresariales, etc.
- Desarrollo de aptitudes personales. Incremento de su madurez para posteriores periodos de aprendizaje y de su inquietud por su futuro profesional. Aptitud para la incorporación al mercado laboral.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Es conveniente, el haber aprobado todas las asignaturas de los tres primeros cursos del grado, antes de cursar las prácticas externas en empresa.

2.2. Descripción de los contenidos

- Complemento de la formación académica, con los conocimientos, habilidades y actitudes adquiridas en el entorno profesional.
- Puesta en práctica y desarrollo de los conocimientos teórico/técnicos adquiridos en sus estudios.
- Metodologías de gestión de proyectos en cascada PMP y ágiles (SCRUM y SaFe).
- Herramientas SW como Trello para la construcción y gestión del Scrum Board y control del Backlog,
- Herramientas de búsqueda bibliográfica

Contenido detallado

Se seguirá el modelo SCRUM alineado con el manifiesto Agile en toda la coordinación de las prácticas en Empresa.

Para ello se definirán 3 equipos SCRUM autorizados por cada uno de los profesores responsables. Estos equipos se conformarán por alumnos que realicen la práctica sobre temáticas similares o compatibles.

Cada miembro del equipo deberá mantener el SCRUM Board actualizado semanalmente con las tareas que ha realizado durante esa semana y presentarlas al resto del equipo en la sesión de seguimiento semanal (weekly StandUp). Así mismo indicar al tutor y resto de compañeros, si hay algún impedimento que le permita el correcto desarrollo de las prácticas.

Las reuniones de seguimiento semanales tendrán una duración de 1 hora y se realizarán después de las 18 horas para no interferir en la jornada laboral de los alumnos en las diferentes empresas. Se realizarán bien presencialmente o en modalidad tele-presencial según sea posible.

En cualquier caso, **la asistencia a estas sesiones será obligatoria.**

Así mismo, cada profesor tutor tendrá una reunión de una hora, al final de los meses de Octubre y Noviembre con cada alumno de manera individual, para realizar un seguimiento de la elaboración del trabajo de prácticas.

Presentación de la asignatura y explicación de la Guía Docente.

Iteración 1: Introducción

- Explicación de los equipos y modelo de trabajo SCRUM

Iteración 2: Weekly Stand Up

- Explicar el trabajo realizado la semana anterior
- Explicar el trabajo previsto para la siguiente semana
- Posibles Impedimentos

Iteración 3: Weekly Stand Up

- Explicar el trabajo realizado la semana anterior
- Explicar el trabajo previsto para la siguiente semana
- Posibles Impedimentos

Iteración 4: Weekly Stand Up + Actividad Retrospectiva (15 minutos adicionales)

- Explicar el trabajo realizado la semana anterior
- Explicar el trabajo previsto para la siguiente semana
- Posibles Impedimentos

2.3. Actividades Dirigidas

Durante el curso, además de desarrollar la correspondiente *Memoria de Prácticas del Alumno*, la misma será ampliada con un tema escogido por el profesor tutor, cuya temática estará alineada con el departamento de la empresa en el que el alumno realice sus prácticas.

Para evaluar tanto la memoria de prácticas como su ampliación a través del tema seleccionado, se valorará la innovación del trabajo realizado, la complejidad del mismo y la calidad y rigor del entregable en temas de bibliografía y presentación.

El alumno deberá mostrar con esta memoria de prácticas extendida (así como con el pertinente **Informe de evaluación de la empresa o centro de prácticas**), que ha adquirido los suficientes conocimientos durante su paso por la empresa, que le pudieran hacer merecedor de obtener los 18 ECTS de la asignatura.

3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente del siguiente modo:

- 0 - 4,9 Suspenso (SS)
- 5,0 - 6,9 Aprobado (AP)
- 7,0 - 8,9 Notable (NT)
- 9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de "matrícula de honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,5.

3.2. Criterios de evaluación

Convocatoria ordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
------------------------	------------

Informe de evaluación de la empresa o centro de prácticas	
Evaluación de la participación del alumno	20%
Asistencia	20%
Ajuste del trabajo realizado sobre el trabajo requerido	10%
Memoria de prácticas del alumno	
Memoria de Practicas	40%
Formato ajustado a la APA	10%

Convocatoria extraordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Informe de evaluación de la empresa o centro de prácticas	
Evaluación de la participación del alumno	20%
Asistencia	20%
Ajuste del trabajo realizado sobre el trabajo requerido	10%
Memoria de prácticas del alumno	
Memoria de Practicas	40%
Formato ajustado a la APA	10%

3.3. Restricciones

Calificación mínima

Para superar la asignatura con éxito, tanto el “Informe de evaluación de la empresa o centro de prácticas” como la “Memoria de prácticas del alumno”, deben alcanzar una nota mínima de 5 por separado, para poder realizar la ponderación del sistema de evaluación descrito anteriormente.

Asistencia

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las iteraciones con el resto del equipo o de las tutorías presenciales con su tutor podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

Normas de escritura

Se prestará especial atención en los entregables requeridos, tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables, puede ocasionar el suspenso de la asignatura.

3.4. Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de autoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas, se considerará Falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del Alumno.

4. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica:

- PMBOK (2017) A Guide to the Project Management Body of Knowledge (PMBOK Guide) – (Sixt Edition)
- Schwaber K, Sutherland J. (2017) . The Scrum Guide. www.scrum.org
- Normas IICA – CATIE para la elaboración de bibliografías
<http://www.itcr.ac.cr/revistaKuru/pdf/NormasIICA-CATIE.pdf>

5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	Javier García Arcal
Departamento	Ingeniería Informática
Titulación académica	Doctor en Ingeniería de Montes especializado en Industrias Forestales
Correo electrónico	jgarcarc@nebrija.es
Localización	Campus de Dehesa de la Villa. Despacho Asociados D-306
Tutoría	Contactar con el profesor previa petición de hora por e-mail
Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.	<p>Doctor en Ingeniería de Montes por el Departamento de Economía de la ETSI Montes (Universidad Politécnica de Madrid) Con Calificación Cum Laude por Unanimidad.</p> <p>Su experiencia docente e investigadora se ha desarrollado en la UPM,, el Centro de Investigaciones Forestales CIFOR de Madrid, y la Universidad Antonio de Nebrija.</p> <p>Cuenta con más de veinte tres años de experiencia como gerente de consultoría y jefe de proyecto en proyectos relacionados con la Ingeniería Informática, Actualmente esta especializado en proyectos Cloud ITSM / ITBM y de Inteligencia Artificial, Tiene una amplia experiencia en proyectos internacionales, Ha desarrollado su carrera profesional en los siguientes países: Brasil, Portugal, Singapur, Dubai (UAE) y Suiza.</p>

Nombre y Apellidos	Adrián Pradilla Pórtoles
Departamento	Ingeniería Informática
Titulación académica	Ingeniero en Informática
Correo electrónico	apradill@nebrija.es
Localización	Campus de Dehesa de la Villa. Despacho Asociados D-306
Tutoría	Contactar con el profesor previa petición de hora por e-mail

<p>Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.</p>	<p>Ingeniero Informático por la Universidad Antonio de Nebrija.</p> <p>Desde el punto de vista de su actividad docente ha sido tutor del Master Universitario en Creación y Dirección de Empresas de la Universidad Antonio de Nebrija así como ha impartido Prácticas de Programación Avanzada.</p> <p>Adrián Pradilla Pórtoles es desarrollador de Ruby on Rails en Open Sistemas desde Abril de 2018. Anteriormente estuvo embarcado en la aplicación Open Source Gobierno, la cual permite a las administraciones públicas y otras entidades poner en marcha iniciativas de transparencia y participación. También fue Responsable de Programación e Informática en ideas4all, SaaS de innovación abierta para transformar innovando las organizaciones y contribuyó en proyectos en FREMAP, UNED, IBM o 20minutos.</p>
---	---

Nombre y Apellidos	Carlos López Alonso
Departamento	Ingeniería Informática
Titulación académica	Ingeniero en Informática
Correo electrónico	clopezal@nebrija.es
Localización	Campus de Dehesa de la Villa. Despacho Asociados D-306
Tutoría	Contactar con el profesor previa petición de hora por e-mail
<p>Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.</p>	<p>Licenciado en Informática por la Universidad Politécnica de Madrid, MBA y Certificado ISO/IEC 20000, ITIL Expert y TOGAF L2.</p> <p>Su experiencia investigadora se ha desarrollado principalmente en la UPM, dentro del Departamento de Arquitectura y Tecnología de Sistemas Informáticos y como parte del programa del rectorado de la UPM para formación del personal docente. Posteriormente, participando en programas SPRIT y TACIS de la Unión Europea.</p> <p>Miembro del grupo asesor al Decano de la Facultad de Informática de la UPM dentro del proceso Bolonia.</p> <p>Cuenta con más de 25 años de experiencia internacional en consultoría y soluciones trabajando en organismos de estandarización (ISO - AENOR/UNE), organizaciones sectoriales (itSMF, AMETIC) y multinacionales del sector de las tecnologías de la información como director, consultor, analista y mentor en ámbitos de Estrategia, Gobierno y Gestión TI, Arquitectura Empresarial, Outsourcing y DevOps para diferentes sectores industriales, tanto a nivel nacional, como internacional (región EMEA).</p>

